



Mecanismos narrativos

TIPOS DE HISTÓRIA

Antes de começar qualquer tipo de categorização, vale lembrar que são vários os teóricos que elencam histórias e tipos de histórias. Os russos são verdadeiros mestres desse ofício e várias são as pesquisas dentro da narratologia acerca desse tema. Na era da comunicação e storytelling, tais artifícios, inclusive, começam a escapar do, até então, fechado mundo da criação de histórias e aos poucos vêm se tornando uma espécie de conhecimento universal ou até mesmo senso comum em certas ocasiões. O caso do Nexo Jornal não é o único, mas usaremos apenas este para ilustrar o assunto.

Uma notícia de 2018 baseada em uma pesquisa de uma universidade estadunidense averiguou 1700 romances e elencou os arcos dramáticos mais recorrentes:

- “ascensão contínua da má sorte para a boa sorte”;
- “queda contínua da boa para a má sorte, tragédia”;
- “queda seguida de ascensão”;
- “ascensão seguida de queda”;





- “alta, seguida de uma baixa, e novamente uma alta”;
- “baixa, ascensão e nova baixa”.

Como se percebe, são termos completamente genéricos, mas o que se pode extrair é que todos eles, sem exceção, têm algum tipo de curva e arco dramático. Essa curva ou é em sentido único, do bem para o mal, ou do mal para o bem, ou com mais nuances, passando por mais estados dramáticos (e emocionais) da jornada do ou da protagonista. Porém, esses estados não são descritos e, nitidamente, falta algo para essas histórias. O que se faz para aferir essas conclusões (como a da matéria) é avaliar a carga dramática a partir de princípios arbitrários e subjetivos. Poderíamos, como exercício, fazer um estudo desses, analisando o ambiente, ou analisando os momentos em que o protagonista fala mais, ou que depende mais dos outros. De um modo ou de outro, todos os elementos narrativos são termômetros para acompanhar e medir a trajetória do arco. No fim, provavelmente concluiríamos o famoso resumo do meio criativo que afirma que só existem dois tipos de história: alguém deixa seu reduto, ou um forasteiro chega a uma nova cidade. Excluindo-se a redução dos conceitos, tanto esse conhecido modo de sintetizar quanto a pesquisa publicada pelo Nexo Jornal nos fazem perceber um abandono – seja de parte da personalidade, seja de um ambiente, seja de outra pessoa. O protagonista precisa abrir mão de algo para chegar a um novo patamar.

Até este ponto, isso continua genérico. Dentro da concepção de abdicar algo em prol de algo maior (ou de uma perda geral), há várias formas de se contar e de se montar uma história. O escritor Orson Scott Card elaborou, em *Characters and Viewpoint* (Personagens e ponto de vista, em tradução livre – sem versão brasileira), um compilado de enquadramento de tipo de

história. O célebre autor enxergou um modo de organizar as histórias dentro de tipos de contexto, dentro de aspectos mais amplos. Essa ferramenta, conhecida como MICE, facilita entender o tipo de história e pensar início e fim da trama, sobretudo de arco longo. Ele introduz de maneira brilhante:

"O que são tipos diferentes de histórias? Esqueça a publicação de gêneros por um momento; não há uma forma de caracterizar histórias acadêmico-literárias, outra forma para ficção científica, outra para faroeste, mistérios, suspenses ou históricos. Em vez disso, vamos olhar para quatro fatores básicos presentes em toda história, com variações de importância ou ênfase. É o balanço desses fatores que determina o tipo de caracterização que uma história precisa, deve, ou pode ter."

Os quatro fatores são **Milieu (Meio), Idea (Ideia), Character (Personagem),** e **Event (Evento)**.

1. MILIEU (MEIO)

Este tipo de história diz respeito ao **ambiente** ou **universo** que rodeia os personagens. Neste tipo, os personagens exploram um novo mundo, que ainda não conhecem ou dominam, seja no plano palpável ou no plano metafórico. O personagem costuma ser um explorador, mas não necessariamente como Indiana Jones. Ele precisa explorar este novo mundo para se enquadrar nele. Pode precisar enfrentar criaturas mágicas, interplanetárias ou bestas para descobrir seu trajeto de paz e autoconhecimento. O personagem atua, em parte, como os próprios espectadores ou usuários, que precisam descobrir esse novo universo e suas regras junto ao personagem. Esse tipo de história parte de um abandono, uma saída ou uma fuga do velho mundo para a entrada no novo. Muitas vezes, o conflito é centrado em o protagonista retornar para o status quo, evitando o processo de transformação e pertencimento no novo universo. Normalmente, essa história termina quando o protagonista passa a conhecer

e aceitar esse novo mundo ou quando ele regressa ao antigo, pondo fim à descoberta.



2. IDEA (IDEIA)

Este tipo de história consiste em um regime de **informação** que o seu espectador ou usuário aprendem conforme avançam na história. Parte-se, geralmente, de uma questão sem resposta. Por que fulano foi assassinado? Quem matou fulano? Por que uma civilização escondida tenta contato? O que esses números nas paredes querem dizer? Essa história pode ser lida como um quebra-cabeça que cabe ao espectador ou usuário montar e responder. O protagonista, logicamente, também vai tentar. A grande motivação costuma ser uma luta interna dos espectadores ou usuários para resolver antes do protagonista ou antes de outra força interromper a possibilidade de resposta. Para montar esse tipo de história, portanto, é importante ter um sistema de "regime de informação". A que informações o personagem tem acesso? Como ele tem acesso? Em que ordem ele tem acesso? Geralmente, essa história nasce de um mistério a ser descoberto e termina ou com o sucesso (a descoberta bem-sucedida) ou com o fracasso (não foi possível descobrir e, de alguma forma, o protagonista perdeu).

3. CHARACTER (PERSONAGEM)

Seria excessivamente óbvio afirmar que este tipo de história aborda **personagem**, vale aprofundar, então, em levantar **comportamento**, ou seja, **hábitos** e **ações** e o **porquê** dessas ações. É comum que este tipo de história acompanhe uma trajetória de aprendizado, amadurecimento, crescimento em geral. O protagonista precisa mudar por dentro para se revelar outro personagem, teoricamente, mais evoluído. Não há história com adesão que não seja a história de um personagem. Para se entender este

tipo, então, é preciso notar que o cerne da questão dramática proposta é o aprendizado, é a luta interna do personagem, e não um universo a[illegible]o ou um grande mistério. É comum vermos conflitos íntimos. A personagem vai aprender a tolerar o próprio corpo? Será que o protagonista consegue superar seu vício? Fulano conseguirá ser, de fato, um pai presente depois de tanto tempo? Tipicamente, a trama tem início com uma decisão do protagonista: ele quer (e precisa) mudar. O conflito costuma se dar entre a necessidade e a vontade e outras barreiras que o afastam de seu objetivo. O fim da trama é simples: o protagonista mudou e teve sucesso, ou não conseguiu mudar e voltou a ser o que era antes (ou alguém ainda pior).

4. EVENT (EVENTO)

Este tipo é bem simples: **algo** acontece por **alguma razão**. O mundo do protagonista sofre algum tipo de ameaça mais ou menos grave por um evento externo. Exemplos mais claros são os de meteoros, zumbis, congelamento, erupção vulcânica e cataclismos em geral, mas não necessariamente. O evento pode ser, por exemplo, uma visita familiar indesejada. A natureza do protagonista passa a ser conturbada e ele precisa lutar para rearrumá-la, ou criar um novo estado de paz. Novamente, a história iniciada pela conturbação do universo terá seu fim com sucesso ou fracasso. O meteoro acabou com o mundo, ou o protagonista e seus aliados venceram o desafio e mudaram a rota do meteoro.

INCIDENTE INCITANTE

Não importa qual o tipo de história, todas elas têm um início e uma razão para serem contadas. Todas elas têm e precisam de um gatilho para provocar a

história. Esse nome pode variar entre autores e fontes. Pode ser um "Chamado à aventura" e um "Cruzamento do limiar", pode ser um "disparador", pouco importa a nomenclatura. O fundamental é que haja uma noção clara de um elemento narrativo que inicia o problema da história.

Robert McKee, autor do importante livro Story, explica que "o Incidente Incitante desarranja radicalmente o equilíbrio de forças na vida do protagonista". Ou seja, acontece alguma coisa – causada pelo protagonista ou não – que não o deixa mais viver sob as mesmas condições em que vivia anteriormente. Para que a história fique mais encorpada, envolvente e potente, vale pensar em Incidentes Incitantes para o arco de cada personagem relevante ao protagonista. Outro fator importante é disparar no protagonista o impulso ao movimento em direção à premissa.

FORÇA MOTRIZ

Sua história pode já ter um formato e um tipo claramente definidos. Sua história já conta com um Incidente Incitante e um conflito estabelecido para o protagonista. Além desses elementos, é importante estruturar os conflitos que preencherão sua história. De que forma o conflito leva a conhecer o personagem? De que forma o conflito revela o universo? De que forma o conflito afasta o protagonista de seu objetivo? Não importa a complexidade da trama, para a história funcionar e gerar adesão ou engajamento, ela necessita dessas respostas. Se não houver uma força motriz na sua narrativa, ela perderá tensão, o que significa perder o espectador ou o usuário.

A força motriz, então, pode ser entendida como uma mistura entre tensão, revelação, dificuldade e conquista. Não se pode ter tudo ao mesmo tempo, pois seria inverossímil e fraco. Não se pode ter apenas obstáculos, pois seria enfadonho. Pense em um bonde antigo, por exemplo. Ele segue em uma

direção, não importa o peso. Sobe ladeiras, desce morros. Isso altera a velocidade, ele faz curvas e paradas em estações, mas segue sempre rumo a seu destino. Adaptando essa imagem à história, é preciso criar uma força depois do Incidente Incitante para provocar o desenrolar da trama. As informações precisam aproximar o protagonista de seu objetivo trazendo junto novos obstáculos, ou revelar informações com as quais o personagem não contava.

Fugindo um pouco dos exemplos hipercomplexos ou mais clássicos, pensemos PacMan. Um avatar precisa se alimentar enquanto evita ser comido por outros “bichinhos”. Há um objetivo: comer. Há um obstáculo: não ser comido. Isso gera uma tensão no usuário que precisa equilibrar as duas forças e, assim, tomar decisões. Outro exemplo simples: Snake, o antigo jogo de celular. A cobra virtual precisa comer. A cada deglutição, ela cresce. No entanto, seu espaço é limitado. É preciso, então, pensar estratégias e manobras para se alimentar dentro do espaço limitado sem bater no próprio corpo ou nas paredes: tensão.

Ela também pode ser facilmente visualizada no caso de programas seriados. No caso de programas médicos, policiais ou de justiça, a força motriz literalmente entra pela porta. A cada episódio, um crime precisa ser desvendado, um paciente precisa ser curado ou uma pessoa precisa ser julgada.

MCGUFFIN

McGuffin é um termo que designa uma estratégia narrativa bastante controversa, mas muito utilizada no cinema, na literatura, em alguns games e séries. Basicamente, trata-se de uma estratégia de construção de uma força motriz forjada para movimentar ou motivar o desenvolvimento de uma

história. Frequentemente, vemos esse recurso ser utilizado nos gêneros ação, mistério e afins. Tem uma razão para isso.

O McGuffin se configura como um objeto que motiva a ação. O protagonista tem como ação principal conseguir a posse de tal objeto. Então, é importante não confundir. A animação *Três Espiãs Demais*, por exemplo, conta, a cada episódio, com um conjunto de objetos que é utilizado para derrotar as forças opositoras. Isso não é um McGuffin, mas ferramentas que as três protagonistas ganham para auxiliar em sua jornada. GTA ou jogos de guerra que contam com armas e utensílios, ou o famoso MacGyver, também recheado de objetos, contam com tais ferramentas, mas não configuram um McGuffin.

Um McGuffin parte de um objeto. Isso motiva o desenvolvimento da trama. Em *Pulp Fiction*, por exemplo, há uma maleta. Em *Senhor dos Anéis*, o nome já explica. *Titanic* parte de um colar e toda a trama eclode a partir da memória que aquele colar ressoa. A antiga história do Santo Graal movimentou hordas em sua busca. Rosebud, no filme *Cidadão Kane*. Todos esses são exemplos mais ou menos eficazes do recurso. De modo geral, ele acaba se revelando como um motivador de *quests*, ou pequenos desafios, que serão cumpridos e vencidos a fim de que o protagonista se aproxime do objeto desejado.

Mas por que, então, ele é controverso? Diversas são as histórias que partem do objeto, mas se esquecem dele ao longo de seu desenvolvimento. Em histórias de roubo, obviamente o objeto ou o valor roubado é motivo de desejo da trama, mas no caso *Titanic*, por exemplo, o colar desaparece por grande parte do filme. Não é, portanto, sobre a trajetória do colar, embora ele apareça em mais de um momento na história. Muitas das críticas nascem desse aspecto. Para nós, portanto, é interessante pensar em objetos como *quests*, como motivadores de obstáculos, e evitar o uso desse recurso para instigar uma dúvida que não será respondida.

ARENQUE VERMELHO



O recurso do Arenque Vermelho é uma famosa estratégia narrativa que tem como origem o uso do arenque, um peixe de forte odor, por William Cobbett, no começo de 1800, para confundir cães farejadores em sua busca. Narrativamente, ela é utilizada em praticamente todos os tipos de histórias em maior ou menor grau.

Basicamente, arenque vermelho diz respeito a uma distração do foco do personagem. Mas não apenas. Trata-se de uma espécie de pista falsa, orientada para fazer o protagonista perder o foco, perder tempo e se desgastar; isso sem fugir da trama. Nos tipos de história que trabalham como regime de informação, é muito comum que essa ferramenta apareça para enganar também o espectador, levando-o a uma conclusão falsa (que aumenta a surpresa da realidade). Importante ressaltar que o arenque vermelho não é apenas um desvio. É uma falácia informacional plausível. O protagonista e o espectador devem acreditar nesse erro, senão ele sequer faria parte da trama. *O Código da Vinci* ou *Scooby Doo*, por exemplo, são repletos de pistas falsas. Mas por que funcionam? Os personagens chegam a elas e as perseguem. Dificilmente, elas aparecem como um letreiro neon chamando informação, pois, se assim fosse, rapidamente desconfiaríamos.

Atividade Extra

Nome da atividade: Observe o compilado de Incidentes Incitantes de grandes tramas organizado pela Tertúlia Narrativa. Busque identificar os elementos dos disparadores e como eles levam ao grande arco.

Link para a atividade: https://www.youtube.com/watch?v=nXXVO8Lnz4s

Referência Bibliográfica



ARISTÓTELES. **Poética.** São Paulo: Edipro, 2011.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. 10. ed. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2005.

CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1992.

CARD, Orson Scott. **Elements of Fiction Writing** – Characters & Viewpoint. Ohio: Writer's Digest Books, 2010.

DE LIMA, Juliana Domingos. **Toda história contém ao menos 1 destes 6 tipos básicos de enredo.** 2018. https://www.nexojornal.com.br/expresso/2018/06/21/Toda-hist%C3%B3ria-cont%C3%A9m-ao-menos-1-destes-6-tipos-b%C3%A1sicos-de-enredo Acesso em: 12 de mar. de 2020.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro**. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.

MACIEL, Luiz Carlos. **O poder do clímax**: fundamento do roteiro de cinema e TV. Rio de Janeiro: Record, 2003.

MCKEE, Robert. **Story:** substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Curitiba: Arte & Letra, 2017.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor:** estrutura mítica para escritores. São Paulo: Aleph, 2015.

Ir para exercício